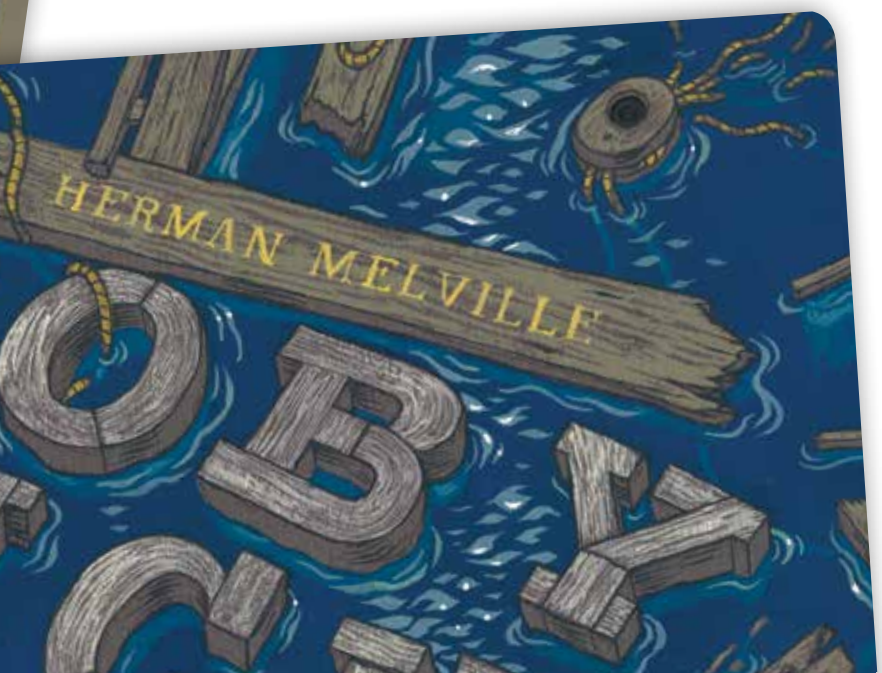
POR ÉL MISMO
DE
FREDERICK
D ADAMS
LINA DE

Trazado

Un atlas literario

Andrew DeGraff

Con textos de Daniel Harmon



Índice

9.
INTRODUCCIÓN

17.
El viaje de Odiseo
Basado en la *Odisea*,
de Homero
aprox. 800 A. C.

21.
Elsinor
Basado en *La tragedia de Hamlet, príncipe de Dinamarca*,
de William Shakespeare
1603

33.
El hombre no es una isla
Basado en *Robinson Crusoe*,
de Daniel Defoe
1719

41.
La maldición del amor verdadero
Basado en *Orgullo y prejuicio*,
de Jane Austen
1813

44.
Ebenezer Scrooge: Viajero en el tiempo
Basado en *Cuento de Navidad*,
de Charles Dickens
1843

51.
Libre de la esclavitud
Basado en *Vida de un esclavo americano contada por él mismo*,
de Frederick Douglass
1845

57.
El *Pequod* y su presa
Basado en *Moby Dick*,
de Herman Melville
1851

63.
Ruta Cero
Basado en «Un sujeto angosto entre la hierba»,
de Emily Dickinson
aprox. 1865

67.
La circunnavegación increíblemente creíble de Phileas Fogg
Basado en *La vuelta al mundo en ochenta días*,
de Jules Verne
1873

71.
La travesía de Huckleberry Finn por el río Mississippi
Basado en *Las aventuras de Huckleberry Finn*,
de Mark Twain
1884

79.
Educación
Basado en «Informe para una academia»,
de Franz Kafka
1917

84.
Inteligencia infinita
Basado en «La biblioteca de Babel»,
de Jorge Luis Borges
1941

91.
Caminos convergentes
Basado en «La lotería»,
de Shirley Jackson
1948

95.
Viaje a ninguna parte
Basado en *El hombre invisible*,
de Ralph Ellison
1952

101.
La sala de espera
Basado en *Esperando a Godot*,
de Samuel Beckett
1953

105.
Vacaciones en familia
Basado en «Un hombre bueno es difícil de encontrar»,
de Flannery O'Connor
1953

109.
El rugoso continuo temporal
Basado en *Una arruga en el tiempo*,
de Madeleine L'Engle
1962

113.
Las madrigueras
Basado en *La colina de Watership*,
de Richard Adams
1972

121.
Y los que se quedan
Basado en «Los que abandonan Omelas»,
de Ursula K. Le Guin
1973

124.
LECTURAS RECOMENDADAS

Introducción

Andrew DeGraff
2015

Es difícil precisar el origen de *Trazado*, pero si me viera obligado a señalar a una persona como fuente de inspiración, esa tendría que ser mi madre. Ella, que es maestra (y muy buena, por cierto), siempre me insistió en la importancia del contexto. «Es preciso comprender la imagen completa, de modo que puedas descubrir lo que aún te falta por aprender…» «Antes de separar las piezas, debes saber cómo encajan.» En su opinión, el contexto resulta esencial para entender los temas más complicados. Creo coincidir con ella en ese punto. Aunque estos mapas presentan entre sí muchas diferencias en cuanto a lo que se muestra y cómo se muestra, todos son el resultado de mi deseo de brindar un contexto espacial a algunos de mis escenarios literarios favoritos. Mi intención fue ilustrar aquello que antes había imaginado (o, más bien, aquello que los grandes autores me habían permitido imaginar).

Lo cierto es que yo ya había elaborado este tipo de mapas para diversas películas, como *Star Wars*, *Indiana Jones*, *El resplandor* o *El señor de los anillos*. En todos los casos la mayor parte del trabajo creativo se centró en lograr una experiencia integral de un determinado escenario, en vez de en decidir el aspecto concreto del Hotel Overlook o del paisaje de Mordor, por ejemplo. Pero cuando me vi obligado a expandir aquello que las películas ofrecían, el dibujo me proporcionó un placer inesperado. Sentí la necesidad de trazar desplazamientos de personajes que solamente aparecían en episodios muy secundarios de la trama. Era preciso unir los puntos, sin duda, pero antes debía rellenar los espacios en blanco. Y cuando por fin completaba un mapa, sentía que los lugares se habían tornado más reales que antes de haber empezado.

No entraba en mis planes dibujar mapas de libros. En realidad, estaba planteándome tomarme un descanso cuando Daniel Harmon (autor de los textos y editor de *Trazado*) me llamó y me propuso hacer algo que tuviera que ver con libros y mapas. Como hijo de una maestra, siempre he sido un buen lector y, por lo general, cuando pinto suelo escuchar un audiolibro en vez de música. La perspectiva de abordar obras clásicas que no contaran con una

representación visual definitiva me resultó irresistible. Y la primera restricción que nos impusimos fue la de no trabajar con libros que ya dispusiesen de su propio mapa (*El Hobbit, Las crónicas de Narnia* o *Canción de hielo y fuego*). Decidimos también evitar obras que contaran con una representación visual definitiva; es decir, con una película, una serie de televisión o una portada que hubiera servido para «fijar la imagen» del libro (*Peter Pan*, *Rebeca* o *Harry Potter*). Mi intención era partir, en la medida de lo posible, de la raíz del libro, de sus propias historias.

Puesto que cada uno de estos mapas requiere un trabajo y un tiempo considerables (para investigar, bosquejar y pintar), nos vimos en la necesidad de restringir la compilación final a diecinueve obras, lo que implicó diversas mutilaciones a nuestra lista inicial de cincuenta (en retrospectiva, una cantidad de libros demencial). Además, me pareció importante ofrecer cierta diversidad de géneros, épocas y autores, e incluir mis favoritas (todavía me siento conmocionado por haber tenido que eliminar *Dune* del listado definitivo). Claro que con apenas diecinueve espacios para textos que abarcan desde el siglo IX a. C. hasta 1973, muchas quedaron fuera. Basta decir que nos sobran ideas para extender la obra y elaborar las correspondientes secuelas.

Ese es, *grosso modo*, el proceso mediante el cual seleccionamos los libros e historias que aquí presentamos. Queda todavía por aclarar por qué ilustramos los textos elegidos de la manera en que lo hicimos. Y la respuesta más breve es que intenté dejar que fueran los libros los que guiaran a los mapas. Daniel y yo sosteníamos largas conversaciones antes de embarcarnos en cada mapa, aunque en dichas charlas discutíamos más sobre literatura que sobre cartografía o diseño. En algunos casos, como en *Moby Dick* o *Hamlet*, abundaban las posibles interpretaciones, por lo que debíamos hallar la manera de hacer algo nuevo. (*Moby Dick* es, por cierto, uno de esos libros sobre el cual ya existe un mapa que casi podríamos calificar de definitivo: «El viaje del *Pequod*», de Everett Henry.) En otros, como en *La vuelta al mundo en 80 días* o *La colina de Watership*, recurrimos a trazar los recorridos de los diversos personajes. Pero la pregunta primordial siempre fue: «¿De qué trata este libro?». No pretendo afirmar que hayamos logrado responder a dicha cuestión, pero sí que este empeño constituyó el núcleo del proceso de diseño (y fue, además, la parte más divertida). Esto nos lleva de vuelta al tema del contexto.

En tiempos recientes se ha producido un incremento importante de obras infográficas/informativas de carácter visual destinadas a un público masivo. De igual manera, se han editado diversos libros (algunos muy notables) sobre el

tema del diseño y la historia de la cartografía (véase la sección de «Lecturas recomendadas» para una breve revisión de algunas obras destacadas sobre el tema). Para los mapas que conforman este libro, he tratado de alcanzar un punto medio entre la obra de infografía y la meramente cartográfica. Mi tendencia siempre ha sido considerar ambas como algo bidimensional, aunque, sin la dimensión añadida de la profundidad (sin mencionar siquiera la del tiempo), resulta imposible dotar al conjunto de esa sensación de «inmersión».

Antes de proseguir, es preciso mencionar lo que se quedó fuera (y es mucho). Una película de dos horas, basada en una novela de trescientas páginas, deja mucho material en la sala de edición. En el transcurso de la novela, la narrativa puede ir y venir desde diversas perspectivas: puede virar del mundo de la realidad al reino de lo mágico, y de vuelta a la realidad, en un mismo párrafo, o saltar mil años de una frase a la siguiente. Por ello, traducir las más de cuatrocientas páginas de *La colina de Watership* a tan solo seis de mapas se revela, a falta de un término más adecuado, una tarea imposible. Aunque ello no implica que no valga la pena intentarlo.

Quizá el mejor modo de explicar esta carencia, sin por ello justificarla, es que en cada caso he intentado reflejar al menos un aspecto de la obra de la manera más completa posible. En *La colina de Watership*, tracé el mapa de los movimientos de veintidós conejos y de una gaviota reidora. Los viajes de cada personaje, y sus lugares de reposo, se convirtieron en la base del dibujo. Y lo mismo vale para el resto. Los mapas pueden no ofrecer suficiente información para comprender la trama, igual que un capítulo de *Moby Dick* no basta para expresar la majestuosidad de la novela. Pero ese capítulo revela al menos algo importante. No es el todo, pero sí una parte. Al igual que el *skyline* de la ciudad de Nueva York conforma un mapa de los cimientos que la sostienen o que un mapa del metro de Londres nos da pistas de los núcleos de población que se asientan sobre él, los nuestros brindan una especie de contorno (en ocasiones literal, en ocasiones metafórico) de sus inspiraciones literarias. Nos muestran los puntos focales de la trama sin llegar a delinear cada aspecto de la misma.

Trazado es un proyecto enormemente subjetivo. Estoy convencido de que mi visión del *Pequod* no será igual a la de otros lectores. Pero he intentado ser tan objetivo como me ha resultado posible. Construí la Nueva York de Ellison en la década de 1930 basándome en la ciudad de aquel entonces, cuando se acababan de rematar el edificio Chrysler y el Empire State, que ofrecían una imagen nueva, más elevada, del centro de la ciudad. Los puentes del East River se completaron a principios de la década de 1900 y muchos de los edificios de la

parte sur están basados en los de aquella época. Sin embargo, la fábrica de pinturas Liberty Paints es completamente ficticia; una composición frankensteiniana construida a partir de otras fábricas de la época. A día de hoy, no existen muchas que sigan en pie, y la mayoría de las fábricas que quedaron capturadas por la fotografía en la década de 1930 son bastante anteriores a la era del jazz. Ante tal escasez, podemos inferir que una fábrica de pintura no era algo que la gente inmortalizara con frecuencia. De ello podemos deducir que, evidentemente, tuve que inventármela.

En este proceso, *subjetivamente objetivo*, resulta sorprendente la enorme cantidad de escenarios, barcos y edificios reales que desfilan a lo largo de estas obras de ficción. «La fábula de la circunnavegación» de Verne está colmada de ferrocarriles, y sobre todo de barcos. Y he puesto todo mi empeño en localizar esas referencias en la vida real. La arquitectura que sostiene esta obra es, en el mejor de los casos, una aproximación a los estilos de cada región en una época determinada y, en el peor, una buena conjetura. En cuanto a las historias con menos base real («Los que se van de Omelas», «La biblioteca de Babel») solo contaba con la palabra de los autores, lo que no constituye un mal punto de inicio.

Una mención especial merece «La biblioteca de Babel», pues se trata de un caso atípico en otro sentido. El relato de Borges no tiene personajes reales (el narrador es un bibliotecario anónimo) ni desplazamientos reales (por ello el mapa carece de la ruta del personaje), aunque la historia está llena de movimiento. Pasamos de la comprensión de la galería individual a la de las galerías circundantes para llegar a un principio de consciencia del universo que se repite de manera infinita en torno a nosotros. Ese «nosotros» es lo que revela el carácter central del lector en la experiencia de esa historia. Él es, en cierto modo, el personaje principal. Y esto plantea un problema singular: ¿cómo incluir al lector en el mapa? La respuesta se halla implícita. En mi papel de lector de la historia, y creador del mapa, yo ya me encuentro dentro del mapa o, mejor aún, a un costado del mismo. Y esa perspectiva siempre debe permanecer visible.

El otro caso atípico es el lienzo acerca de la *Vida* de Frederick Douglass. Se trata de la única obra autobiográfica que hemos incluido (y la única de no ficción) y dio origen a un mapa que debe bastante al mundo real, pero que a la vez se desvía de manera sustancial de su fuente. La figura de Frederick es monumental, y consideramos que mostrar aspectos de su vida posteriores a su relato sería de gran ayuda para ilustrar su contexto en la historia. Por ello, decidimos incluir la vida de Douglass además de la historia tal como se presenta en el libro.

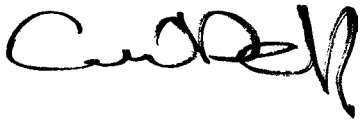
Si algo revela este proyecto acerca de mí, es que soy de los que dan más importancia al trayecto que al destino (además de que me encanta anticipar el

desenlace de las historias, quedan advertidos). Considero que es más fácil apreciar estos mapas cuando se han leído las correspondientes obras, o al menos así lo percibo yo. Igualmente, tengo la esperanza de que mis dibujos sirvan para entusiasmar a quienes no las han leído. En el mejor de los casos, pueden convertirse en referentes visuales para quienes no conocen dichas obras. Así, el que escuche algún comentario acerca de *La colina de Watership* sabrá inmediatamente que se trata de una historia sobre conejos ambientada en la campiña inglesa, y no acerca, pongamos, de un bote extraviado en alta mar. Esa es la manera en que anhelo proporcionar imágenes para su marco contextual, tanto de los textos que conozcan, como de aquellos que no hayan leído aún.

A pesar de lo que pueda parecer en esta introducción, no medité en exceso estos mapas antes de comenzar a trabajar en ellos. He intentado mantenerme tan fiel como ha sido posible a la obra original y, a la vez, ofrecer algo novedoso (o al menos emocionante). Confieso que me liberó de verme obligado a eliminar tantos elementos en la transición de palabras a imágenes, así que espero que el resultado final tenga algo que ofrecer, tanto para el lector avezado como para el ocasional. Para aquellos que sean demasiado jóvenes para haber leído algunas de las obras en cuestión (como a mí me sucedió con «La lotería»), confío en que los mapas funcionen como una invitación. Al igual que muchos lectores, sé lo que significa sentirse seducido por la portada de una obra y, tal como sucede con numerosas portadas de tantos y tantos libros, los mapas que ofrecemos pretenden ser, de manera simultánea, literales y metafóricos. Su propósito no es otro que atrapar al lector.

Un último asunto relacionado con los mapas. No es posible obviar el hecho de que hoy en día los mapas sirven para localizarnos y hallar nuestro punto de destino, ni que solemos apartarlos una vez alcanzamos nuestra meta. Considero que los nuestros están dirigidos a personas que pretenden viajar más allá de las vidas y los lugares que ya conocen (o que creen conocer). La meta en este caso no es encontrarse, sino la contraria: perderse.

He aquí, pues, un urbanita mal informado, aunque con un exceso de confianza en sus aptitudes, que a lo único que aspira es a echarte una mano para que te pierdas un poco más.



«Todo escritor es un explorador.

Cada paso lo adentra en territorio desconocido.»

—RALPH WALDO EMERSON

ODISEO
HOMERO

El viaje de Odiseo

Basado en la *Odisea*,
de Homero
aprox. 800 A. C.

Como en casa en ningún sitio. Que el hogar de cada cual está en su corazón (obviamente, un concepto metafórico) es algo que sigue siendo tan válido hoy como en la Grecia Antigua, cuando Homero compuso su poema épico. Odiseo es un personaje enfrentado a la vida doméstica, y Homero lo describe como el «errante», un término que constituye a la vez su destino y su vocación. Su ingenio le permite hallar soluciones creativas a los problemas que se le presentan en el camino (amenazado por monstruos de seis cabezas, hecho prisionero por un cíclope, seducido por una hechicera), pero también lo arrastra de aventura en aventura. El «hogar» de Odiseo es tanto el anchuroso Mediterráneo como Ítaca. Su destino es esta isla, pero Odiseo se siente en casa allá donde va.

Este mapa, que incluye espíritus subterráneos, dioses de los cielos y horribles criaturas, revela el mundo de Odiseo como un lugar reconocible y a la vez ajeno. El paisaje es esencialmente el mismo que nosotros conocemos, y muchos de los lugares descritos son reales. Pero este peculiar universo combina elementos realistas con otros fantásticos de un modo tal que nos lleva a vacilar. La obra de Homero conduce a su mundo más allá de las fronteras conocidas por la mayoría de las personas de la época, pero, tal como sucede con muchos de los mapas primigenios, la imaginación humana se encarga de complementar los límites del conocimiento. Los mares lejanos son hogar de serpientes y los territorios inexplorados están poblados por monstruos. Se trata de un bosquejo del mundo que podría ser, más que del que es, y resulta emocionante poder regresar a un tiempo en donde faltaba tanto por descubrir, a una época en que los márgenes de nuestros mapas eran tan amplios.

Pero no es solo la fantasía lo que ha hecho de la *Odisea* un clásico literario. El poema nos narra, además, un drama profundamente humano: una historia de amor y de venganza, una fábula de reconciliación familiar y, por supuesto, un viaje épico. Durante la lectura, sentimos que estamos acompañando a Odiseo, sorteando los mismos peligros que él, corriendo sus mismas aventuras. No existen hoy muchos lectores capaces de disfrutar de la obra en su lengua original, o de apreciar su poesía, pero, sea como sea, todos seguimos deleitándonos con este viaje a través de los años y de los mares hacia un objetivo definido: Penélope, Telémaco, Argos y el hogar.

El poema concluye con Odiseo recuperando su lugar como esposo y padre (y dueño de un perro). Y es importante que termine ahí, porque un Odiseo en calma deja de ser Odiseo. Pero el libro es inmortal porque para nosotros, los lectores, Odiseo siempre estará en movimiento. ●

REINO DE HADES
EL INFRAMUNDO
EEA
HOGAR DE
CIRCE
LOS FEACIOS
OGIGIA
HOGAR DE
CALIPSO
LAS SIRENAS
MAR MEDITERRÁNEO
LOS LESTRIGONES
ISLA DE
LOS LOTÓFAGOS

ÍSMARO
HOGAR DE LOS CICONES
MONTE OLIMPO
EL CABALLO DE TROYA
TROYA
ÍTACA
HOGAR DE ODISEO
ESCILA Y
CARIBDIS
POLIFEMO
EL CÍCLOPE
HELIOS
EOLO

WILLIAM
SHAKESPEARE
HAMLET

Elsinor

Basado en *La tragedia de Hamlet, príncipe de Dinamarca*,
de William Shakespeare
1603

Hamlet es una de las grandes obras maestras de la literatura universal, que, además, se ha escenificado hasta la extenuación. Incluso los que no la han leído conocen a sus personajes (Hamlet, Ofelia, el fantasma), utilizan con frecuencia sin saberlo expresiones procedentes del texto («las pedradas y los dardos de la atroz fortuna», «el miedo a los sueños») y recitan constantemente sus líneas más famosas («ser o no ser», «nunca te mientas a ti mismo»). El grado en que esta obra ha permeado en nuestra cultura y el hecho de que aún hoy en día sigamos disfrutándola no hacen más que dar testimonio de su poder y de su intrínseca profundidad. Aunque el poder y la profundidad no siempre bastan para mantener la frescura de un libro, sí nos proporcionan la sensación de que lo hemos leído en cientos de ocasiones antes de hacerlo por vez primera.

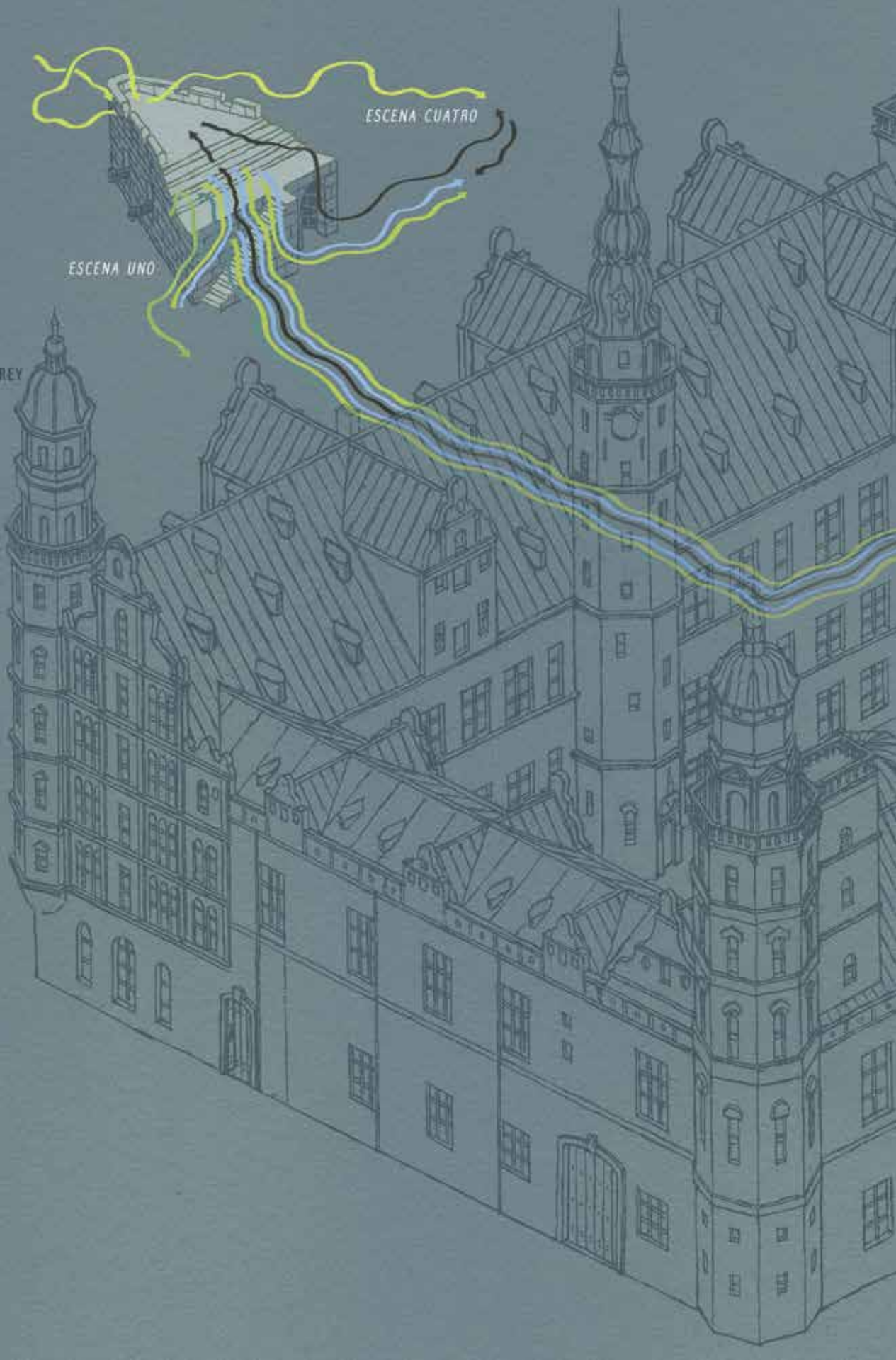
Por suerte, la obra de Shakespeare le debe todo a las palabras. Nos hemos visto obligados a penetrar en el corazón palpitante del texto, y el resultado brinda una nueva perspectiva sobre ciertos aspectos. Por ejemplo, la manera en que se vale de un incremento en el ritmo con el fin de intensificar el drama, así como su capacidad para iluminar un escenario que de otro modo apenas seríamos capaces de imaginar (un castillo en la Dinamarca del siglo XVI). También nos recuerda que el teatro de Shakespeare es en realidad muy sencillo. No exige demasiado en términos de efectos especiales y, con un poco de imaginación e ingenio, toda la acción puede concentrarse en un solo escenario en un lapso de tres horas. Pero no es posible llegar al fondo de *Hamlet*, y no por nada, sino porque sencillamente no lo es. («¡Qué espléndida obra es un hombre!»)

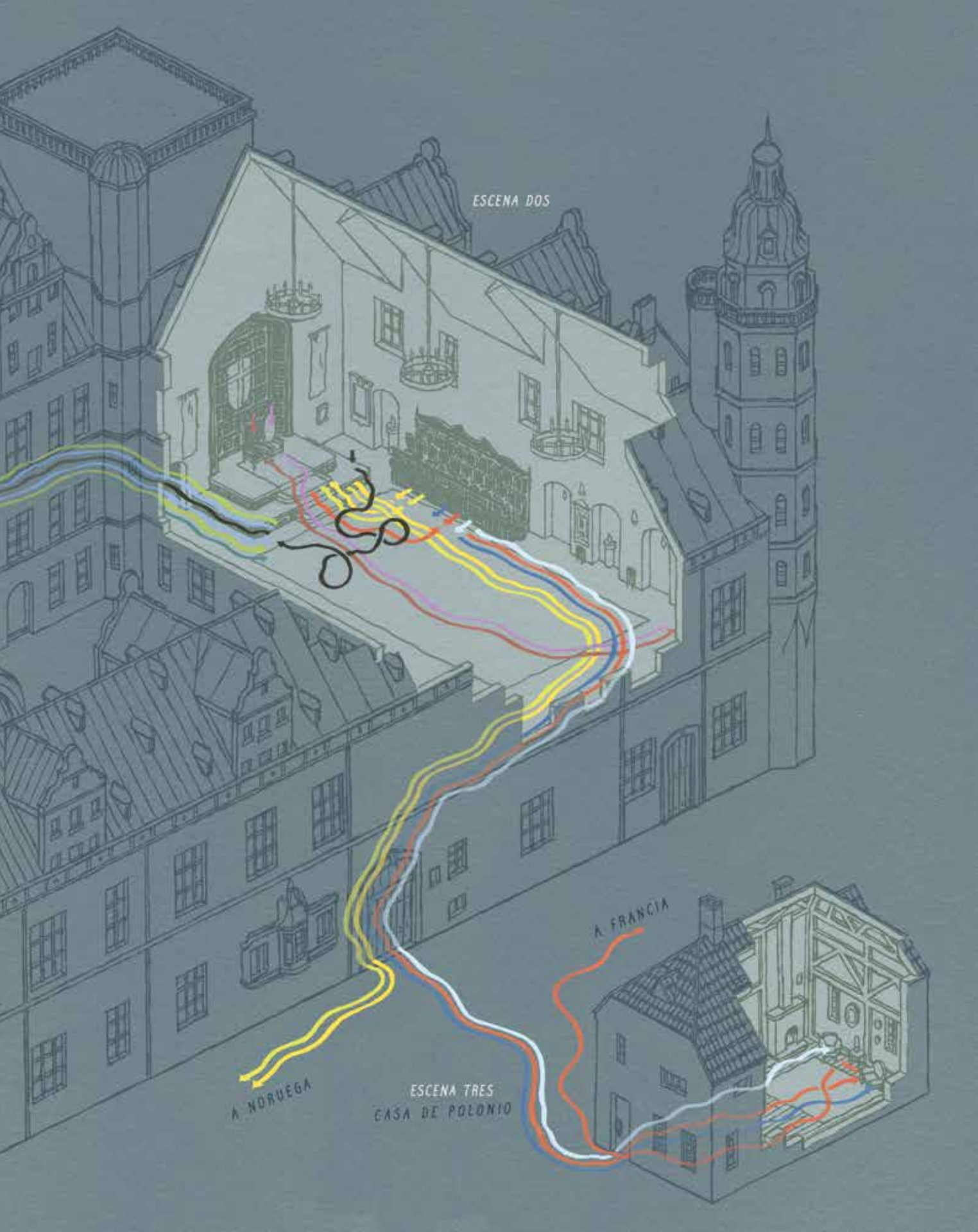
La locura (en especial la de Hamlet) es un elemento clave de la profunda reflexión sobre el tema de la indecisión. Todas las buenas obras de teatro poseen cierto grado de ambigüedad, pero esta se diferencia de las demás en que convierte esa faceta en su tema principal. Siempre existen argumentos a favor y en contra de cualquier posible interpretación (la exhortación del tonto Polonio —«nunca te mientas a ti mismo»— aparece impresa incluso en camisetas en nuestros días), pero la dualidad de Hamlet es tan fundamental que pasa a ser su principal rasgo. Él está a la vez cuerdo y loco, y estos mapas nos muestran cómo su enajenación acaba infectando el castillo. Se extiende como un virus y, al final, aparece por todas partes, al igual que lo hace la muerte. Su locura lo arrasa todo.

La obra de Shakespeare posee vida incluso en el papel, y estos mapas intentan devolver algo de su brillo a ciertos aspectos que resulta difícil distinguir a distancia, aunque nunca harán justicia plena a la vitalidad del texto, que emana por completo de sus palabras. Es difícil de imaginar, pero no existe ningún castillo ni Hamlet ni tragedia alguna. Todo es artificio. En cierta manera, Hamlet reintegra el orden al mundo al comprometerse a la nada, a la «tierra inexplorada». Pero la ironía reside en que a través de su muerte él alcanza la inmortalidad. Nos persigue del mismo modo en que su padre lo persigue a él. ●

ACTO I

- HAMLET
- CLAUDIO
- GERTRUDIS
- HORACIO
- OFELIA
- POLONIO
- LAERTES
- MARCELO
- BERNARDO
- FRANCISCO
- FANTASMA DEL REY
- VOLTIMAN
- CORNELIO




ESCENA DOS
A FRANCIA
A NORUEGA
ESCENA TRES
CASA DE POLONIO

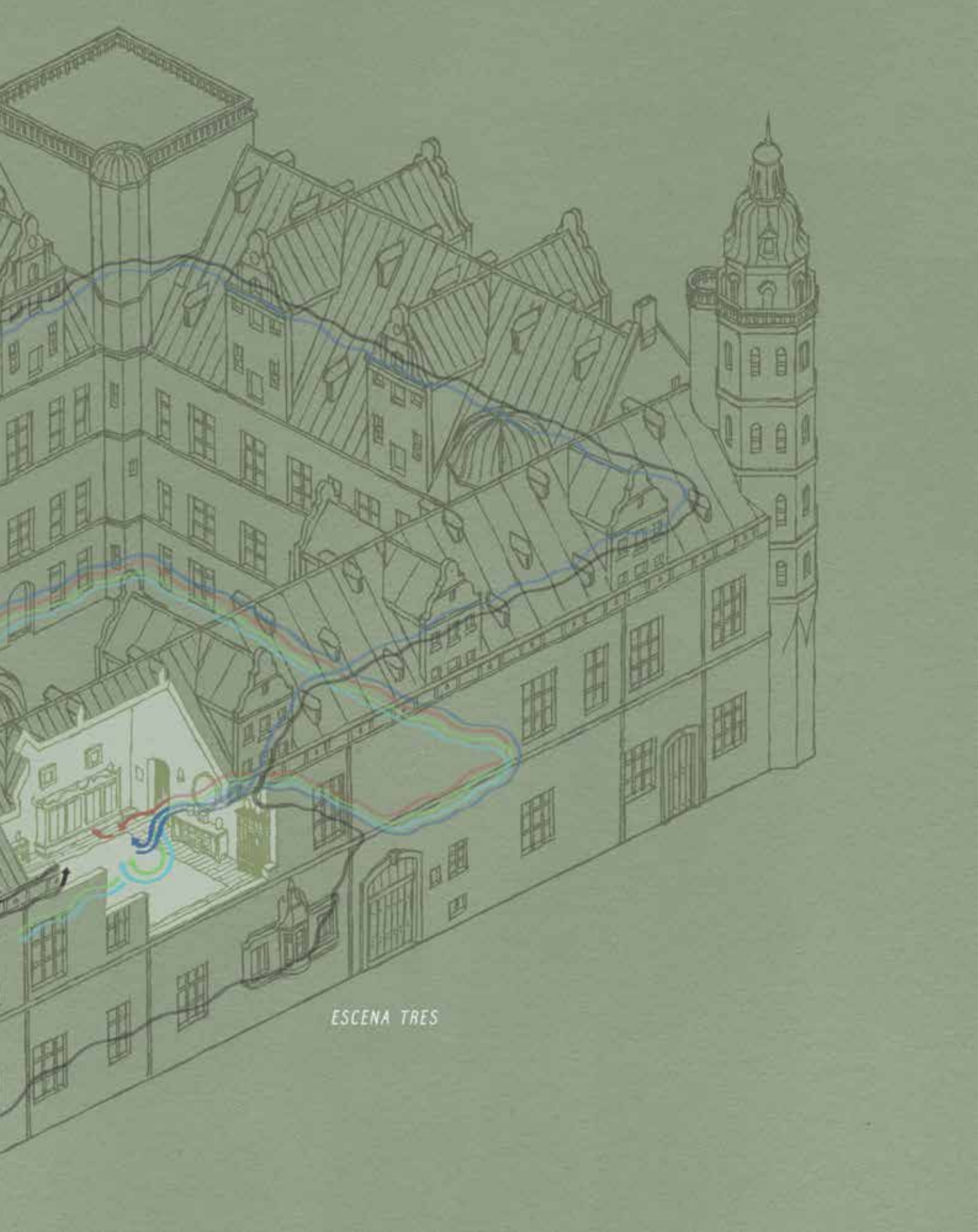
ACTO II

- HAMLET
- CLAUDIO
- GERTRUDIS
- OFELIA
- POLONIO
- REYNALDO
- ROSENCRANTZ
- GUILDENSTERN
- VOLTIMAN
- CORNELIO
- GRUPO DE ACOMPAÑAMIENTO

A FRANCIA
ESCENA UNO
CASA DE POLONIO

ACTO III

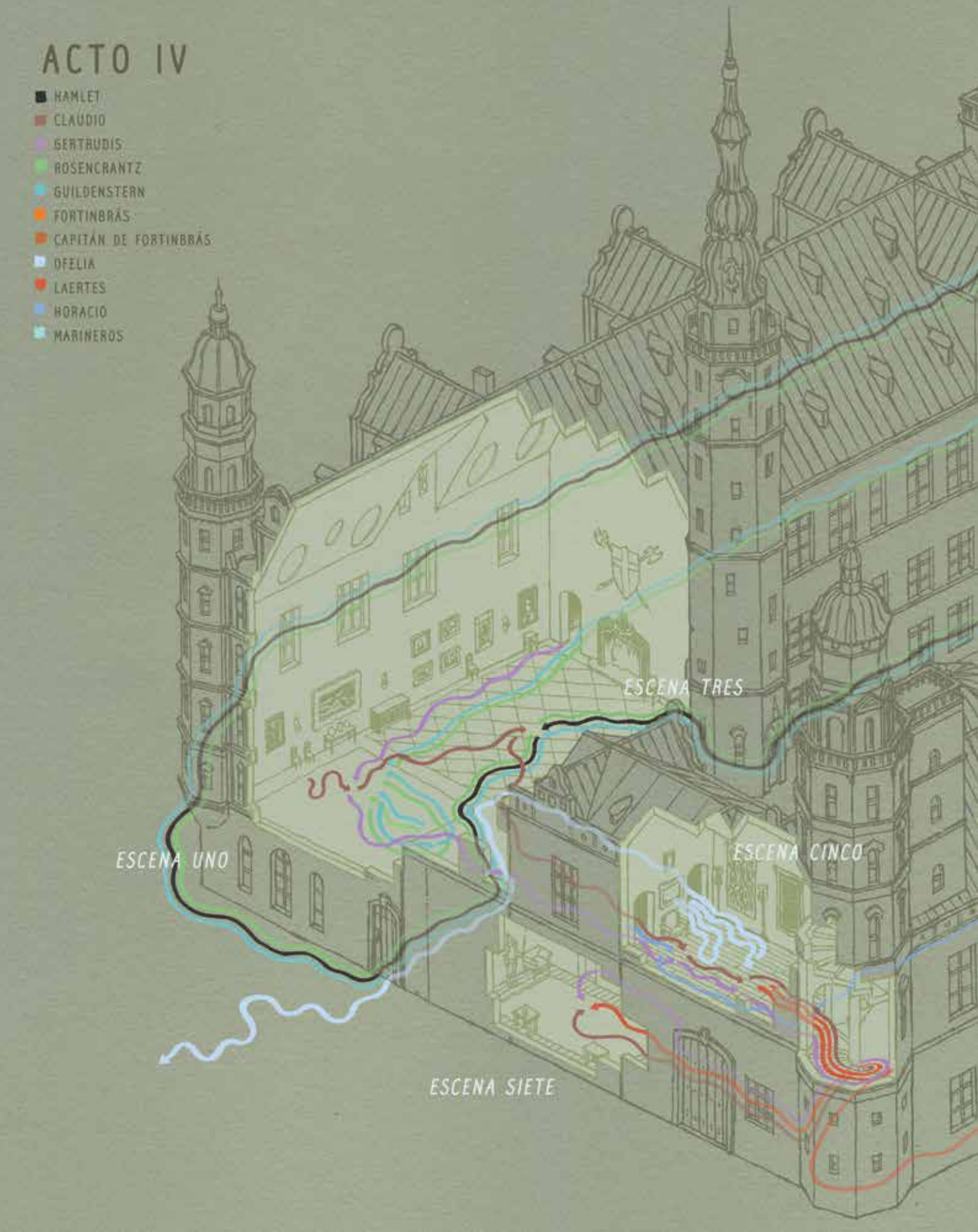
- HAMLET
- CLAUDIO
- GERTRUDIS
- OFELIA
- POLONIO
- ROSENCRANTZ
- GUILDENSTERN
- GRUPO DE ACOMPAÑAMIENTO
- CUERPO DE POLONIO
- CUERPO DEL REY

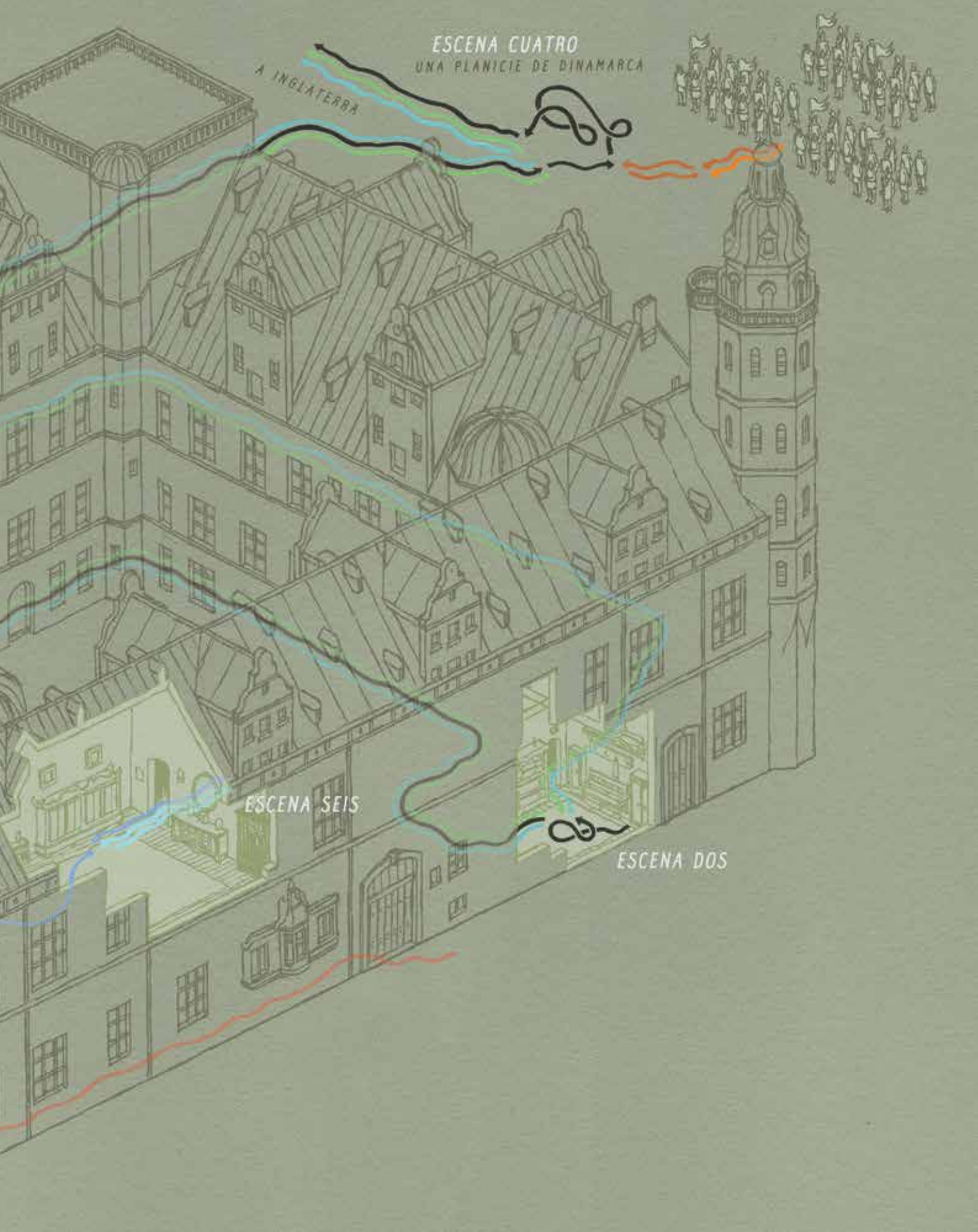


ESCENA TRES

ACTO IV

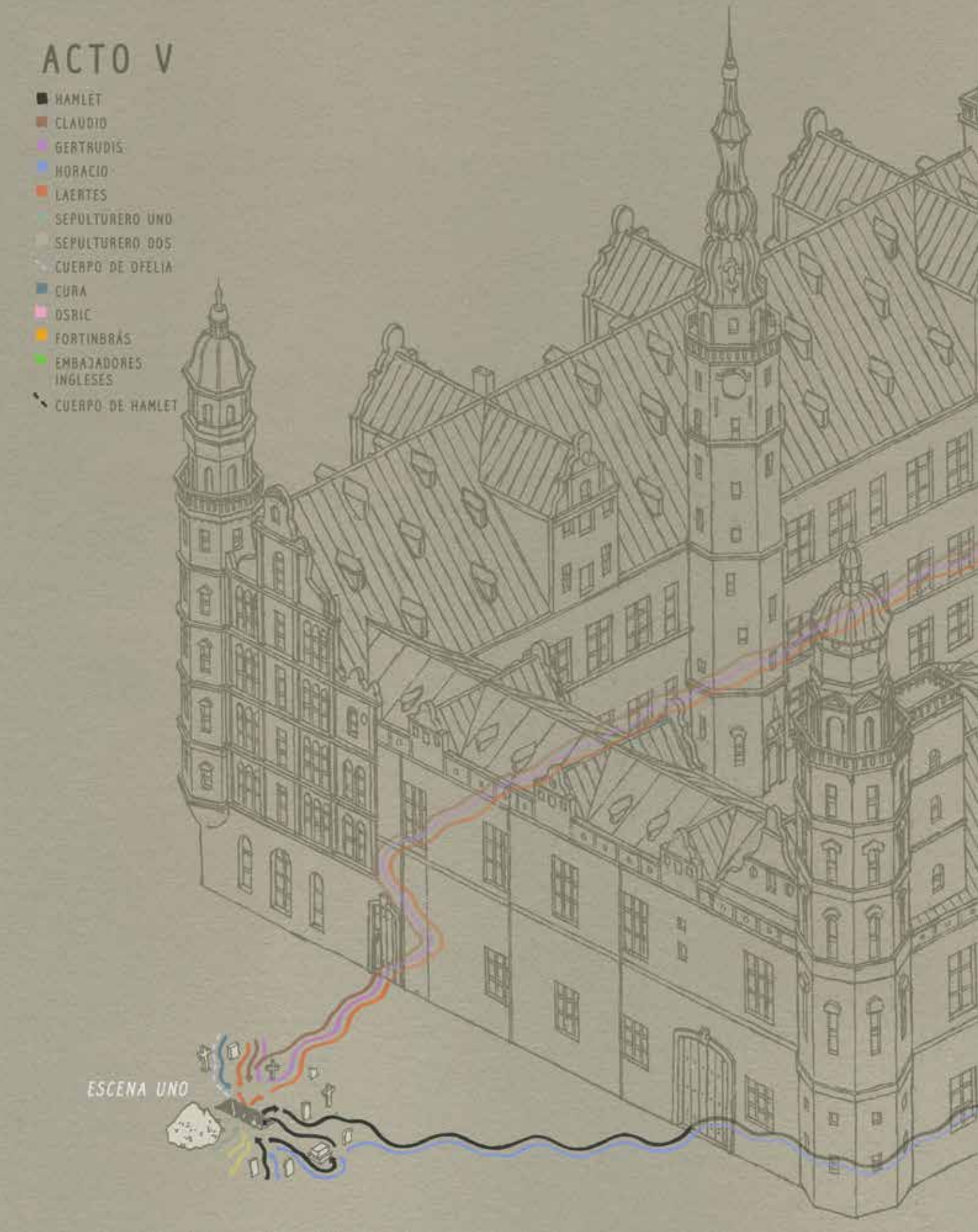
- HAMLET
- CLAUDIO
- GERTRUDIS
- ROSENCRANTZ
- GUILDENSTERN
- FORTINBRÁS
- CAPITÁN DE FORTINBRÁS
- OFELIA
- LAERTES
- HORACIO
- MARINEROS



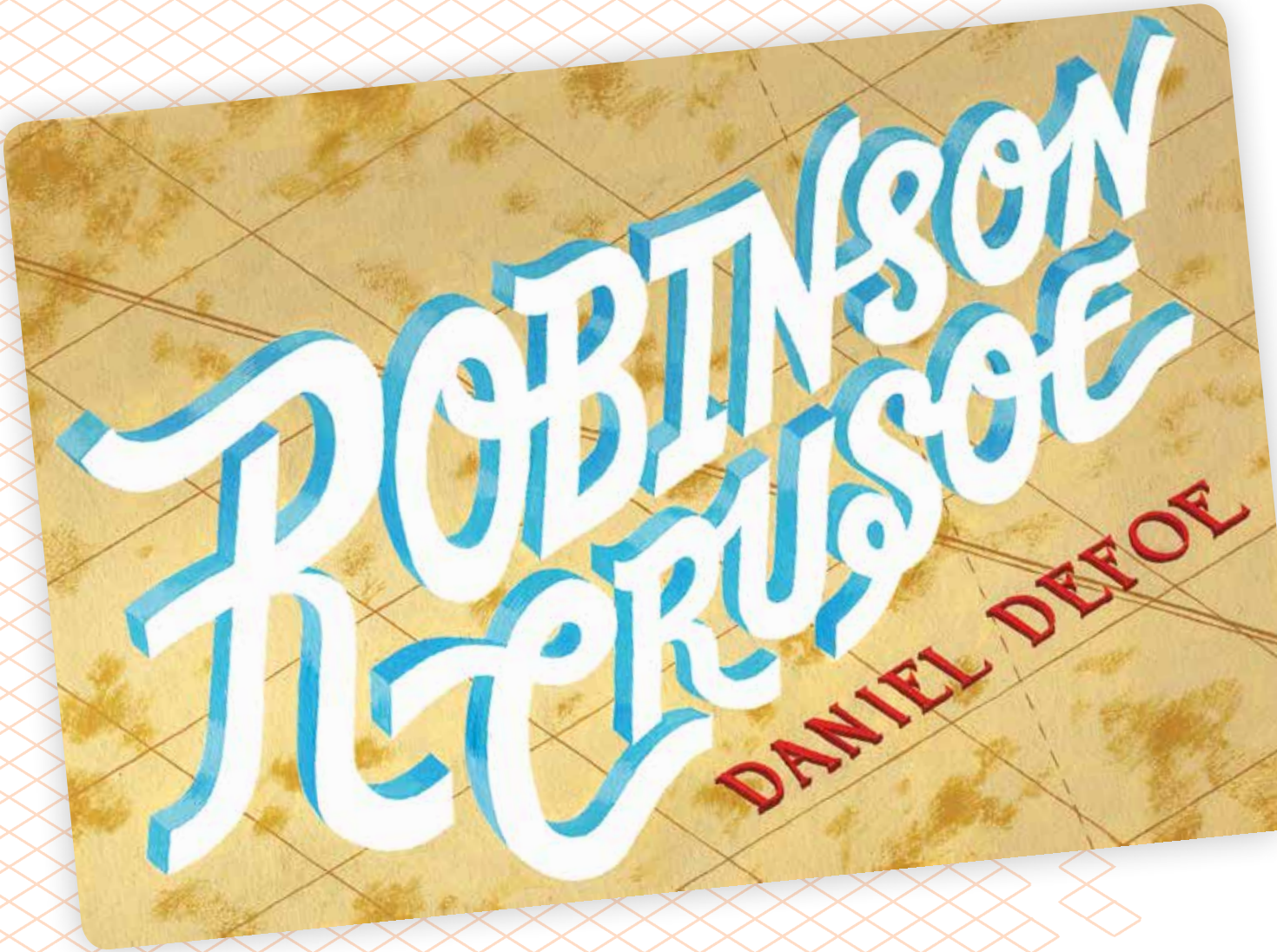

ESCENA CUATRO
UNA PLANICIE DE DINAMARCA
A INGLATERRA
ESCENA SEIS
ESCENA DOS

ACTO V

- HAMLET
- CLAUDIO
- GERTRUDIS
- HORACIO
- LAERTES
- SEPULTURERO UNO
- SEPULTURERO DOS
- CUERPO DE OFELIA
- CURA
- OSRIC
- FORTINBRÁS
- EMBAJADORES INGLESES
- CUERPO DE HAMLET



ESCENA DOS


ROBINSON
CRUSOE
DANIEL DEFOE